

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH  
PROFESSIONAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA  
ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS X SMK N 1 JOGONALAN  
KLATEN**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata II  
pada Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam**

Oleh:

**MUHAMMAD ALI NUGROHO  
NIM : 0100170007**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
TAHUN 2020 M**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH**  
**PROFESSIONAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA**  
**ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS X SMK N 1 JOGONALAN**  
**KLATEN**

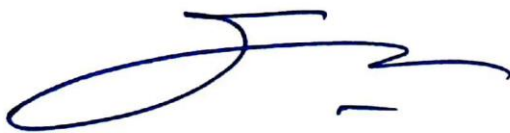
**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh:

**MUHAMMAD ALI NUGROHO**  
**NIM : 0100170007**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing 1



**Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd**  
**NIDN : 0613036301**

Pembimbing 2



**Dr. Badaruddin, M.Ag**  
**NIDN : -**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH**  
**PROFESSIONAL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA**  
**ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS X SMK N 1 JOGONALAN**  
**KLATEN**

Oleh:

**MUHAMMAD ALI NUGROHO**  
**NIM : 0100170007**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Program Studi Magister Pendidikan Islam  
Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Yogyakarta  
Pada tanggal 28 Agustus 2020

**Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd**  
(Ketua Penguji)

(  )

**Dr. Badaruddin, M.Ag**  
(Anggota 1)

(  )

**Dr. Sudarno Shobron, M.Ag**  
(Anggota 1)

(  )

Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Sekolah Pascasarjana  
Direktur

   
**Prof. Dr. Bambang Sumardjoko.**  
**NIDN: 0014056201**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis maupun diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, Agustus 2020  
Yang membuat pernyataan



MUHAMMAD ALI NUGROHO

# **Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas X SMK N 1 Jogonalan Klaten**

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih banyaknya penggunaan metode konvensional dalam proses pembelajaran tanpa ada variasi metode oleh sebagian besar guru. Pengembangan media berbasis adobe flash profesional diduga dapat memberikan pengaruh positif pada kegiatan belajar mengajar dan dapat meningkatkan penanaman nilai pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis adobe flash profesional dan pengaruhnya dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Jenis penelitian ini adalah Mix method yaitu menggabungkan bentuk kualitatif dan kuantitatif, dengan menggabungkan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang menggunakan wawancara, observasi, tindakan, dokumentasi dan angket sebagai metode pengumpulan data. Implementasi dilaksanakan dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi yang dilakukan sebanyak dua siklus. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 10 di SMK N 1 Jogonalan dengan jumlah 135 siswa. Hasil penelitian menunjukkan implementasi media pembelajaran berbasis adobe flash profesional di SMK N 1 Jogonalan Klaten berlangsung dengan baik dan lancar, suasana kelas terkondisikan dengan baik dan lebih kondusif, siswa lebih berani untuk menyampaikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru terkait materi yang diajarkan. Tingkat pemahaman dan nilai karakter siswa di kelas perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

**Kata kunci: adobe flash, karakter, media, pemahaman**

## **Abstract**

Background of this research is conventional methods using in the learning process without any variation by most of teachers. The development of professional adobe flash-based media is thought can give positive effect on teaching and learning activities and can improve the value of character education in daily life. The purpose of this research is to describe the application of professional adobe flash-based learning media and its effects on Islamic education and character learning. Research type was mix method which combined qualitative and quantitative. This research used qualitative and quantitative descriptive analysis with interviews, observation, action, documentation and questionnaire as data collection methods. The implementation was carried out with the Kurt Lewin model which consisted of planning, acting, observing and reflecting in two cycles. The population in this study were students of class 10 at SMK N 1 Jogonalan with a total of 135 students. The results showed that the implementation of professional adobe flash based learning media at SMK N 1 Jogonalan Klaten occurred kind and fluently. The classroom atmosphere was well-conditioned and more conducive. Students were more willing to ask and answer questions given by teacher regarding the material being taught. The level of understanding and character scores of students in the treatment class was higher than the control class.

**Keywords: adobe flash, character, media, understanding.**

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dari seni dan budaya manusia yang dinamis, serta syarat akan perkembangan yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Berbicara mengenai pendidikan, khususnya sistem pendidikan formal tidak terlepas dari pengembangan sistem-sistem yang mendukung. Dengan demikian guru sebagai tenaga pendidik memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Guru yang ideal harus memiliki kemampuan dasar mengelola kelas, menguasai materi yang akan diajarkan serta menggunakan metode dan strategi sesuai konsep yang diajarkan. Mengajar berarti menyampaikan berbagai informasi kepada siswa, mengenai fakta, konsep, prinsip dan teori sebagai materi pembelajaran. Guru sebagai pendidik akan terus menerus untuk selalu mengembangkan strategi pembelajaran agar kesulitan dalam pembelajaran dapat dipecahkan. Oleh karena itu pemilihan metode, strategi dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran guna tercapainya iklim pembelajaran aktif yang bermakna merupakan tuntutan yang mesti dipenuhi bagi para guru.

Selain itu, pendidik juga dituntut untuk selalu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran guna mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi serta mempermudah peserta didik dalam memahami poin-poin penting yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran itu sendiri. Berdasarkan peranannya, sebuah media harus mampu mempermudah, memfasilitasi, mengkonkritkan dan memotivasi pendidik sehingga peserta didik memperoleh kemudahan, terfasilitasi, dan memahami hal yang abstrak.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dewasa ini semakin pesat akan mendorong masyarakat untuk berusaha mengikuti laju perkembangan teknologi tersebut. Hal ini akan menuntut manusia untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam berbagai bidang kehidupan, karena persaingan yang dihadapi akan semakin ketat. Oleh karena itu, Sumber Daya Manusia (SDM) yang diperlukan adalah SDM yang berkualitas, memiliki kemampuan dan kreativitas diberbagai bidang terutama dalam bidang

pendidikan.

Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran menjadi relevan karena media pembelajaran tersebut dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang akan dipelajari. Sesuai dengan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi yang menuntut siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, maka komputer dapat dijadikan salah satu media untuk membantu proses pembelajaran. Banyak cara dalam pembelajaran dikembangkan untuk melibatkan peran aktif siswa melalui stimulus media berbasis komputer. Salah satu aplikasi komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah *adobe flash professional*. Merupakan program animasi 2D (dua dimensi) berbasis vektor yang telah banyak digunakan oleh animator untuk membuat animasi, salah satunya adalah untuk membuat presentasi multimedia.<sup>1</sup>

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti merupakan pendidikan yang secara mendasar menumbuhkembangkan akhlak peserta didik melalui pembiasaan dan pengamalan ajaran Islam secara menyeluruh (*kaffah*). Oleh karena itu, PAI dan Budi Pekerti sebagai suatu mata pelajaran diberikan pada jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK, baik yang bersifat kokurikuler maupun ekstrakurikuler.

Ruang lingkup PAI dan Budi Pekerti meliputi perwujudan, keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, hubungan dengan sesama manusia, hubungan dengan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.<sup>2</sup> Sedangkan dalam Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 ruang lingkup PAI di SMA/SMK meliputi Al-Qur'an dan Hadits, Aqidah, Akhlak, Fiqih, Tarikh/Sejarah Islam.

Disebutkan dalam kurikulum 2013 bahwa mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pendidikan ini kemudian dirumuskan secara khusus menjadi sebagai berikut; (1) menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian,

---

<sup>1</sup> Heni Puspitosari, *Membuat Presentasi Multimedia*, (Yogyakarta : Skripta,2010), Hlm.5

<sup>2</sup> Abdul Majid Dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung :Remaja Rosdakarya, 2005), Hlm. 131

pembinaan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah Swt; dan (2) mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (*tasamuh*), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.<sup>3</sup>

Pendidikan karakter menjadi sorotan utama bangsa kita saat ini. Pasalnya karena mulai memudarnya nilai-nilai karakter yang seharusnya menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Nilai-nilai karakter yang dimaksud diantaranya adalah nilai kabajikan, religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, toleransi, cinta damai, peduli lingkungan sosial, dan patriotisme.

Keberhasilan suatu pembelajaran, dapat dilihat dari pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan serta tertanamnya nilai karakter bagi siswa. Menurut Wowo Sunaryo dalam taksonomi kognitif, siswa dikatakan paham, apabila sudah memenuhi beberapa indikator pemahaman antara lain : mengartikan, memberi contoh, mengklasifikasikan, menyimpulkan, menduga, membandingkan, dan menjelaskan.

Berdasarkan hasil observasi di SMK N 1 Jogonalan Klaten, sekolah tersebut memiliki fasilitas-fasilitas yang memadai dan juga menunjang kegiatan pembelajaran antara lain ruang perpustakaan, laboratorium komputer, laboratorium jurusan, dan laboratorium *fiber optic*. Selain itu, SMK N 1 Jogonalan Klaten juga memiliki fasilitas LCD proyektor yang terdapat di setiap ruang kelas. Saat peneliti melakukan observasi pembelajaran di kelas, dalam proses pembelajaran sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan tanya jawab tanpa ada variasi metode atau model pembelajaran yang lain, hanya sedikit guru yang menggunakan media komputer dan belum ada yang menggunakan media berbasis *adobe flash*.

Sehingga dengan keadaan yang demikian dapat mengakibatkan sebagian besar siswa mengalami kejenuhan, serta kurangnya minat dan motivasi siswa

---

<sup>3</sup> Silabus Sma Kurikulum 2013 Revisi 2016 Pai Dalam <https://silabus.org/silabus-sma-kurikulum-2013-revisi-2016-pai/>



dalam memahami materi pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Hal tersebut nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa maupun penanaman nilai karakter yang berakibat pada tujuan pembelajaran yang tidak tercapai.

Selain itu, peneliti juga menemukan bentuk-bentuk penyimpangan yang dilakukan oleh siswa antara lain: mengganggu teman, berkata kasar kepada teman, kurang hormat kepada guru dan karyawan, kurang disiplin terhadap waktu dan kurang memelihara keindahan dan kebersihan lingkungan.

Hasil wawancara langsung dengan guru PAI dan Budi Pekerti di SMK N 1 Jogonalan disebutkan bahwa perlu adanya usaha dalam rangka perbaikan kegiatan pendidikan yang dapat dilakukan oleh guru. Usaha yang dapat dilakukan diantaranya adalah usaha-usaha pembinaan yang perlu diperhatikan dan pengembangan media pembelajaran.

Pengembangan media berbasis *adobe flash profesional* diduga dapat memberikan pengaruh positif pada kegiatan belajar mengajar. Media ini akan dikemas dalam bentuk CD (*compact disk*) yang berisi materi asmaul husna dan perjuangan dakwah Rasul di Mekah. Materi tersebut akan dibuat dengan menggabungkan teks, gambar, tombol perintah (*control button*), maupun suara, sehingga diharapkan dapat menambah semangat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Selain itu, diharapkan pula dapat meningkatkan pemahaman dan dapat menanamkan nilai pendidikan karakter dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas X SMK N 1 Jogonalan Klaten. Penelitian ini perlu dilakukan karena saat ini guru dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran serta untuk meningkatkan kompetensi profesional guru.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMK N 1 Jogonalan Klaten? 2) Bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap kondisi siswa di kelas X

SMK N 1 Jogonalan Klaten?

Merujuk pada rumusan masalah yang ada maka tujuan dalam penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMK N 1 Jogonalan Klaten. 2) Mendeskripsikan pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti terhadap kondisi siswa di kelas X SMK N 1 Jogonalan Klaten

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian campuran yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan pertimbangan bahwa penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan, menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok dan untuk mengetahui pengaruh terhadap kondisi siswa setelah diterapkan pembelajaran tersebut.<sup>4</sup>

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mix method yaitu pendekatan penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan bentuk kualitatif dan kuantitatif. Model penelitian mix yang digunakan adalah *concurrent embedded* yaitu kombinasi campuran dengan penguatan metode pertama, yaitu pada penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* (CAR) yaitu suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Secara sederhana tahap-tahap dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahapan penting, meliputi ; (1) *planning* (perencanaan), (2) *Action* (tindakan), (3) *Observation* (pengamatan) dan (4) *Reflection* (refleksi).<sup>5</sup>

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui kuesioner, wawancara, observasi dan catatan lapangan. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X konsentrasi jurusan teknik komputer dan jaringan dan multimedia di SMK N 1 Jogonalan. Data-data yang diperoleh dari SMK Negeri 1 Jogonalan Klaten akan disajikan secara deskriptif, yaitu mendeskripsikan bagaimana proses

---

<sup>4</sup> Nana Syaodih Sukamadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Upi Dan Remaja Rosdakarya, 2005), Hlm. 60.

<sup>5</sup> Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 20

pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional* dan mendeskripsikan pengaruh/ capaian dari penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional*.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media yang digunakan dalam penelitian ini melalui 6 tahap sesuai dengan teori Luther, mulai dari: membuat konsep, desain, pengumpulan bahan, percobaan, serta distribusi.<sup>6</sup>

#### **3.1 Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti**

Implementasi media pembelajaran berbasis *adobe flash professional* dilaksanakan dengan model Kurt Lewin yaitu terdiri dari : *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi, tindakan, dan wawancara dengan guru mapel, mengenai implementasi media pembelajaran berbasis *adobe flash professional*, maka dapat dianalisis sebagai berikut:

##### **3.1.1 *Planning* (perencanaan)**

Analisis hasil penelitian dan kesesuaian dengan teori model penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin pada tahap *planning* (perencanaan) pada siklus 1 dan siklus II sudah sesuai, hal itu ditunjukkan mulai dari mengidentifikasi masalah, merencanakan tindakan yang mencakup semua langkah tindakan antara lain materi/ bahan ajar, rencana pengajaran, metode/ teknik mengajar, serta teknik atau instrumen observasi/ evaluasi. Serta sudah memperhitungkan segala kendala yang mungkin timbul pada saat tahap implementasi berlangsung.

##### **3.1.2 *Action* (tindakan)**

Analisis hasil penelitian dan kesesuaian dengan teori model penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin pada tahap *action* (tindakan) pada siklus 1 dan siklus II sudah sesuai, hal itu ditunjukkan mulai dari pelaksanaan tindakan berdasarkan pada rencana yang telah dibuat serta

---

<sup>6</sup> Kampus Era Digital-[www.kampus-digital.com/2017/03/langkahs-langkah-pengembangans-mediaa.html](http://www.kampus-digital.com/2017/03/langkahs-langkah-pengembangans-mediaa.html)

langkah-langkah yang dilakukan sudah mengacu pada kurikulum yang berlaku.

### **3.1.3 *Observation* (pengamatan)**

Analisis hasil penelitian dan kesesuaian dengan teori model penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin pada tahap *observation* (pengamatan) pada siklus 1 dan siklus II sudah sesuai, hal itu ditunjukkan mulai dari peneliti melaksanakan observasi bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dan observasi dilakukan peneliti bersama dengan guru. Data yang dikumpulkan peneliti berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, serta dampaknya terhadap proses pembelajaran.

### **3.1.4 *Reflection* (refleksi)**

Analisis hasil penelitian dan kesesuaian dengan teori model penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin pada tahap *Reflection* (refleksi) pada siklus 1 dan siklus II sudah sesuai, hal itu ditunjukkan mulai dari peneliti melakukan pemrosesan data yang didapat, serta melakukan pengkajian data.

## **3.2 Pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional***

### **3.2.1 Pemahaman Siswa**

Daryanto menguraikan, bahwa kemampuan didalam pemahaman didasarkan pada tingkat kepekaan serta derajat penyerapan materi bisa diidentifikasi menjadi 3 tingkatan, antara lain kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, dan menghubungkan.<sup>7</sup> Data hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menggunakan perhitungan persentase. Data dikategorikan menjadi lima kategori yaitu, sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah.

Analisis data pada tingkat pemahaman siswa materi PAI dan Budi Pekerti diperoleh nilai maximum sebesar 97,00 dan nilai minimum sebesar 79,00 dari 20 butir pernyataan. Secara keseluruhan 20 butir pernyataan tersebut terdiri dari indikator menerjemahkan, menafsirkan,

---

<sup>7</sup> Zucdi Darmiiyati Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca...Hlm: 24.

dan mengekstrapolasi/menghubungkan. Perhitungan deskriptif data tingkat pemahaman siswa pada materi PAI dan Budi Pekerti menghasilkan rata-rata (*mean*) sebesar 89,71 dan *standar deviasi* sebesar 4,59. Nilai *mean* dan *standar deviasi* digunakan sebagai dasar pengkategorian data.

Adapun hasil pengkategorian data pada tingkat pemahaman siswa pada materi PAI dan Budi Pekerti dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.16 Kategori Data Tingkat Pemahaman Materi

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
$\geq 96,60$	1	2,9	Sangat tinggi
92,01 – 96,59	15	42,9	Tinggi
87,42 – 92,00	12	34,3	Sedang
82,83 – 87,41	3	8,6	Rendah
$\leq 82,82$	4	11,4	Sangat Rendah

Hasil uji beda untuk melihat perbedaan tingkat pemahaman kelompok perlakuan dan kontrol diperoleh *p-value*  $<0,05$ , artinya secara statistik ada perbedaan rerata pada indikator menerjemahkan, menafsirkan, menghubungkan dan pemahaman antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Nilai pada kelas TKJ lebih besar dibandingkan kelas MM.

### 3.2.2 Karakter Siswa

Pendidikan karakter yang ada di Indonesia berpedoman pada 9 pilar karakter dasar yang kemudian dijadikan sebagai tujuan pendidikan karakter. Sembilan pilar karakter dasar tersebut antara lain :

- a) Cinta kepada Allah dan semesta raya beserta isinya
- b) Disiplin , tanggung jawab dan mandiri :
- c) Hormat dan santun,
- d) Jujur
- e) Kasih sayang , peduli , dan kerja sama :
- f) Percaya diri , kreatif kerja keras , dan pantang menyerah ;
- g) Baik dan rendah hati
- h) Keadilan dan kepemimpinan

i) Toleransi, cinta damai , dan persatuan<sup>8</sup>

Aspek yang diacu untuk mengukur tingkat karakter siswa meliputi aspek beriman/bertaqwa, tanggung jawab/disiplin/mandiri, jujur/percaya diri/kreatif, hormat/santun, toleransi/rendah hati/cinta damai. Data hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menggunakan perhitungan persentase. Data dikategorikan menjadi lima kategori yaitu, sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah.

Analisis data pada tingkat karakter siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media berbasis *adobe flash professional* diperoleh nilai *maximum* sebesar 100 dan nilai minimum sebesar 79 dari 20 butir pernyataan. Secara keseluruhan 20 butir pernyataan tersebut terdiri dari aspek beriman/bertaqwa, tanggung jawab/ disiplin/ mandiri, jujur/ percaya diri/ kreatif, hormat/ santun, toleransi/ rendah hati/ cinta damai.

Perhitungan deskriptif data tingkat karakter siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media berbasis *adobe flash professional* menghasilkan rata-rata (*mean*) sebesar 94,11 dan *standar deviasi* sebesar 5,80. Nilai *mean* dan *standar deviasi* digunakan sebagai dasar pengkategorian data.

Adapun hasil pengkategorian data pada tingkat karakter siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media berbasis *adobe flash professional* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.38 Kategori Data Tingkat Karakter Siswa

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
<b><math>\geq 102,82</math></b>	0	0	Sangat tinggi
<b>97,02 – 102,81</b>	15	42,9	Tinggi
<b>91,21 – 97,01</b>	9	25,7	Sedang
<b>85,41 – 91,20</b>	7	20	Rendah
<b><math>\leq 85,40</math></b>	4	11,4	Sangat Rendah

Hasil uji beda untuk melihat perbedaan nilai karakter kelompok perlakuan dan kontrol diperoleh *p-value* <0,05, artinya secara statistik ada perbedaan rerata pada indikator beriman, tanggung jawab, hormat dan karakter antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

---

<sup>8</sup> Zubaedi, desain pendidikan karakter... hlm 72

Sedangkan pada indikator jujur dan toleransi tidak terdapat perbedaan rerata ( $p\text{-value} > 0,05$ ) antara kedua kelompok, meskipun secara keseluruhan indikator karakter pada kelompok perlakuan mempunyai nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang implementasi media pembelajaran berbasis *adobe flash professional* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti, dapat disimpulkan bahwa:

##### 4.1 Implementasi media pembelajaran

Implementasi media pembelajaran berbasis *adobe flash professional* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas 10 TKJ 1 berlangsung dengan lancar, hal itu ditunjukkan dengan suasana kelas yang lebih kondusif, siswa lebih berani untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan siswa lebih berani untuk menyampaikan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. Sehingga untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan kondusif, bapak/ibu guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional* ini. Tahapan dalam penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin yaitu terdiri dari: *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan) dan *reflection* (refleksi) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus.

##### 4.2 Pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional* terhadap kondisi siswa

###### 1) Pemahaman siswa

Berdasarkan hasil olah data menggunakan SPSS, penerapan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas 10 TKJ 1 dapat meningkatkan pemahaman siswa. Aspek yang diacu untuk mengukur tingkat pemahaman siswa meliputi kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, dan menghubungkan. Sehingga untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan, bapak/ibu guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional* ini.

## 2) Karakter siswa

Berdasarkan hasil olah data menggunakan SPSS, penerapan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas 10 TKJ 1 dapat meningkatkan karakter siswa. Aspek yang diacu untuk mengukur tingkat karakter siswa meliputi aspek beriman/ bertaqwa, tanggung jawab/ disiplin/ mandiri, jujur/ percaya diri/ kreatif, hormat/ santun, toleransi/ rendah hati/ cinta damai. Sehingga untuk dapat meningkatkan penanaman karakter pada siswa, bapak/ibu guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash professional* ini

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Darmiyati, Zuchdi. 2009. *Humanisasi Pendidikan: Menemukan Kembali Pendidikan yang Manusiawi*. Jakarta : Bumi Aksara
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. 2005. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Puspitosari, Heni. 2010. *Membuat Presentasi Media*. Yogyakarta : Skripta.
- Pengembangan media, Kampus Era Digital –  
<http://www.kampus-digital.com/2017/03/langkah-langkah-pengembangan-media.html>
- Wedan, Mas. 2016. *Silabus SMA Kurikulum 2013 Revisi 2016 PAI*,  
<https://silabus.org/silabus-sma-kurikulum-2013-revisi-2016-pai/>, diakses pada 1 Januari 2018 pukul 13.30 WIB.
- Sukamadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: UPI dan Remaja Rosdakarya.
- Zubaedi, 2011. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group